

PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/121954>

Please be advised that this information was generated on 2017-12-05 and may be subject to change.

René ten Bos

Dat het leven een spel is, zo wist Nietzsche (1988: 27) al, betekent vooral dat je het niet te pathetisch en al helemaal niet moreel moet opvatten. Deze grondgedachte, die volgens Nietzsche van Herakleitos afkomstig is, heeft commentatoren ertoe verleid te denken dat de grote Duitse filosoof, net als zijn verre voorganger, het leven niet al te serieus nam. Het begrip ‘spel’ lijkt iedere vorm van ernst uit te sluiten. Waar pathos en moralisme binnendringen, verdwijnt het spel. In die zin is voetbal bijvoorbeeld geen spel meer, zeker niet in een land waar Johan Cruijff als een grote filosoof wordt gezien. De even dappere als grappige opmerking van wijlen paus Johannes Paulus II over het voetbal als ‘het belangrijkste van alle onbelangrijke dingen’ is nooit besteed geweest aan mensen die in het spelletje’ aanleiding zien voor zware, avondvullende gesprekken.

Spel is lichtheid. Dat maakt het schrijven en spreken erover ook zo moeilijk. De mensen die echt bedreven zijn in spelen – baby’s, kinderen, de jeugd in het algemeen – kunnen zich doorgaans niet goed schriftelijk of mondeling uitdrukken. Hun infantiliteit – *in-fans* betekent ‘niet kunnen spreken’ – staat dat in de weg. Ze spelen en meestal zwijgen ze daarover. Dit is vanzelfsprekend bij de baby die vanuit de wieg een rammelaar naar buiten gooit. Maar ook een gamende puber zal de actie waarin hij zit niet graag verruilen voor een goed gesprek over zijn speelzucht. Dat hij door zijn ouders erop gewezen wordt dat hij in een illusie leeft, is overigens meer *to the point* dan op het eerste gezicht lijkt: ‘illusie’ komt van *illudere* en dit betekent letterlijk ‘in een spel zijn’.

Kortom, wie speelt, geeft zich over aan een zinsbegoocheling. Neem je zo iemand nog serieus? Is Nietzsche zelf serieus te nemen als hij zegt dat alles een spel is? Als hij eraan toevoegt dat alles een droom is en dat hij die droom vooral verder wil dromen, drukt hij dan iets anders uit dan een puberaal gevoel? Mijn these is dat hij juist door over het spel te willen spreken afscheid neemt van het spel.

WONDERLAND

Wie spreekt of schrijft over het spel, staat dus in zekere zin *buitenspel*. Dat geldt voor Nietzsche. Dat geldt ook voor Eugen Fink, de bekende Duitse filosoof en fenomenoloog die, mede geïnspireerd door Nietzsche, twee zware monografieën over het spel schreef met de titels *Oase des Glücks* (1957) en *Spiel als Weltsymbol* (1960/2010). Hij heeft tal van interessante dingen over het spel te zeggen, maar raakt het spel nooit *als speler*. Als lezer stuiten we wel op wijsgerige diepzinnigheden: ‘De mens heeft de ongehoorde mogelijkheid de schijn als schijn te begrijpen en vanuit zijn eigen spellen (*Spielen*) onder te duiken in het grote spel van de wereld en zichzelf als medespeler in het kosmische spel te zien’ (Fink, 1960: 188). Toen ik deze passage las, vroeg ik me in eerste instantie af waarom de mens nog een speler is als hij eenmaal begrepen heeft dat alles een illusie is. Wie de schijn als schijn begrijpt, geeft zijn bestaan als speler op. Het citaat van Fink maakt duidelijk hoe extern iedere reflectie over het spel aan het spelen zelf moet blijven. Natuurlijk, Fink verstaat zijn werk. Hij wijst op het onderduiken, hij wijst op de schijn, hij wijst op de kosmos die het beste begrepen kan worden als een heraclitisch dobbelspel. Zijn duidingen van Nietzsche’s speltheorie zijn briljant. Fink ziet in het spel een metafoor voor de menselijke ontologie als zodanig. Alleen in het spel is de mens open en omdat openheid constituerend is voor het menselijke zijn is het spel dus wezenlijk voor de mens.

Dergelijke gedachten gaan terug tot Friedrich Schiller, die met zijn befaamde opmerking dat ‘alleen in het spel de mens zijn volledige menselijkheid kan realiseren’ (Schiller, 1966: 581) aan de basis

zou staan van een filosofische traditie van spelverheerlijking. Let wel: in het spel worden we pas mens, niet in het denken, niet in de lust en al helemaal niet in de politiek. Die beroemde en misschien ook wel beruchte uitspraak van Schiller was het hoogtepunt van een essay met de titel *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* dat in 1794 en 1795, hoogtijdagen van de romantiek, werd geschreven. Het is de meest plezierige en ‘speelse’ tekst over het spel die ik ken, waarschijnlijk ook omdat hij in briefvorm is geschreven. Laat ik een voorzichtige gok doen: misschien is geen geleerde die over het spel schreef ooit dichter bij het spel gekomen dan Schiller. Toch moet men zich hier niet laten misleiden. Bij Schiller is spel nadrukkelijk niet zoiets als met een rammelaar of een bal spelen. Voor hem is het spel niets meer en niets minder dan een noodzakelijke voorwaarde voor de esthetiek. Spelen opent de mens voor de schijn die in alle kunsten centraal staat. Tot schijn, zo voegt Schiller eraan toe, zijn domheid en redelijkheid niet in staat. Mensen die te weinig of juist te veel last van hun verstand hebben, zitten doorgaans veel te diep gevangen in de werkelijkheid. Domheid kan alleen maar teren op werkelijkheidszin en verstandigheid moet een trouwe dienaar van de waarheid blijven (Schiller, 1966: 510).

De vrolijkheid waarmee Schiller het verstand op één lijn met stupiditeit plaatst, is in de filosofische literatuur over het spel zeldzaam. Misschien komt dat omdat de filosofie hardnekkig weigert zichzelf als een spel te zien. Ze is uiteindelijk toch te zwaar en te ernstig om een spel te worden. Natuurlijk zie je bij sommige denkers een dappere poging lichtvoetig als een kind te zijn. De Franse filosoof Gilles Deleuze is hiervan een voorbeeld. Kinderen zijn bij hem constant aanwezig.

Hij noemt de wijze waarop volwassenen het spel van kinderen doorgaans uit de weg proberen te gaan een ‘slecht spel’, omdat het doelen en regels, maar vooral ook verliezers en winnaars kent (Deleuze, 1968: 152). Een echt spel, zo voegt hij eraan toe, kent geen winnaars en verliezers. Beter nog: in een echt spel is ieder kind altijd de winnaar. Maar kan Deleuze zo’n spel zelf spelen? De filosoof heeft hooguit herinneringen aan het spel, zoals hij ook herinneringen heeft aan zijn kindheid. Dat de kinderwereld regelmatig opflakert in Deleuze’s teksten en dat hij kinderen zelfs de allerbeste filosofen vindt (‘Kinderen zijn spinozisten’, lezen we in *Mille plateaux*, 1980: 313), laat allemaal onverlet dat de filosoof toch buitenspel blijft staan. En van die buitenkant moet hij constateren dat het spel eigenlijk alleen nog maar iets is wat voorkomt in Wonderland. Alleen daar durft men zich nog te openen voor de totale onzin die het spel met zich meebrengt. In de tiende serie van *Logique du sens* (1969: 123) schrijft Deleuze dat het *ideale* spel alleen maar als ‘volstreckte nonsens’ kan worden begrepen. De regels van zo’n ideaal spel zijn alleen maar helder in die zin dat er geen regels zijn. Preciezer gezegd, iedere regel genereert alleen maar een eindeloze hoeveelheid nieuwe regels. Het gevolg is dat de spelers constant met andere situaties te maken krijgen en nooit weten hoe zij, om het met Wittgenstein te zeggen, moeten verdergaan. Heel veel regels zijn, gek genoeg, hetzelfde als geen regels. Natuurlijk, het meisje Alice dat Wonderland bezoekt, redt zich prima in deze overgereguleerde en tegelijkertijd regellose wereld. Volwassenen zouden van deze ongelimiteerde openheid naar mogelijkheden knettergek worden. Voor de naar redelijkheid hunkerende filosoof is de wereld van het ideale spel niets meer en niets minder dan de hel. Want de hel is – tal van schrijvers in zowel de filosofie als de wereldliteratuur hebben daarop gewezen – niets anders dan een zee van zuivere mogelijkheden, een totale vormloosheid die ervoor zorgt dat je nooit weet wat je moet doen, wat je wilt worden, wat je kunt zijn. Het ideale spel, ook al is het slechts een gedachte-experiment, is de hel.

SPEELLAND

Een wereld waarin kinderen door middel van het spel de macht grijpen, is alles wat denkt en prakkiseert een gruwel. Niemand minder dan Carlo Collodi, de bedenker van Pinocchio wist dat al. Op een bepaald ogenblik laat hij zijn protagonist een bezoekje brengen aan een wereld waar de weken alleen maar uit zaterdagen en één zondag bestaan en waar de vakantie begint op 1 januari en ophoudt op 31 december. Deze wereld is een soort speelwereld die in de Nederlandse vertaling

omschreven wordt als het ‘Land van de Domkoppen’. Hier is de meest indringende beschrijving van deze infantiele dystopie:

‘Het was een land dat in niets leek op de andere landen in de wereld. De bevolking bestond alleen maar uit kinderen. De oudsten waren veertien en de jongsten amper acht jaar oud. In de straten was er zoveel vrolijkheid, lawaai en geroep dat het genoeg was om het hoofd van elk kind op hol te brengen. Overal waren er groepen kinderen. Sommigen speelden met noten, sommigen met badmintonrackets en sommigen met ballen. Sommigen reden met een step, anderen op houten paarden. Een groepje speelde verstoppertje, een paar anderen zaten achter elkaar aan. Sommigen zegden rijmpjes op, sommigen zongen en anderen dansten. Er waren er die zichzelf amuseerden door op hun handen te lopen met hun voeten in de lucht; anderen renden achter een hoepel of paradeerden rond, verkleed als generaal, met helmen van bladeren en bevelen gevend aan een regiment kartonnen soldaten. Sommigen lachten, sommigen riepen, sommigen gilden; anderen klaptten in hun handen, of floten, of kakelden als een kip die net een ei had gelegd. Op elke straathoek stonden er poppenkasten en ze zaten van ’s morgens vroeg tot ’s avonds laat vol met kinderen. Op de muren van de huizen waren slogans geschreven met houtskool: ‘Lang lefe het speelchoed; wij willen geen skool meer zien; wech met de wiskunte’ en nog andere fijnzinnige dingen, allemaal slecht gespeld’ (Collodi, 1883/2010: 145).

Dit is een soort hel die de beroemde ‘hel’, de klas van meester De Bree uit Ferdinand Bordewijks *Bint*, laat verbleken. Er is namelijk maar een ding erger dan school, aldus Collodi, en dat is helemaal geen school. Anders gezegd, niets is zo erg als alleen maar spelen, want spelen is druk, dom, pesterig, hysterisch en bovenal lawaaiërig. Een klein bezoek aan de schoolpleinen gedurende de schoolpauze geeft misschien een goede indruk van hoe hels dat spelen is. In zijn monumentale studie naar de geschiedenis van het lawaai kwam de Amerikaanse cultuurfilosoof Hillel Schwartz (2011: 479) niet voor niets op het idee om schoolpleinen of speeltuinen in het algemeen als paradigmatische voorbeelden van kabaal te benoemen.

Op basis van mijn eigen ervaringen als verwoed schaakspeler wil ik hier het volgende aan toevoegen: niets is lawaaiëriger dan een zaal vol zwijgende schaakspelers. Men tikt met vingers, men trilt met benen, men hoest als een astmalijder, men slurpt koffie en men fluistert net iets te luid. Bij dit alles speelt, zoals bij alle spelen het geval is, *pesten* een grote rol. Er zou eens een filosofische studie over de samenhang tussen pesten en spelen moeten worden geschreven. Er is naar aanleiding van een aantal tragische zelfmoordgevallen onder tieners in ons land een discussie over de morele toelaatbaarheid van pesten ontstaan. Die discussie is vooral zo interessant omdat pesten, precies zoals ook Schiller al vermoedde, zo onlosmakelijk deel uitmaakt van het spel. Pesten verbieden krijgt daarom iets tegennatuurlijks omdat spelen nu eenmaal in onze aard zit. Om het anders en veel hardvochtiger te zeggen: kinderen die wanhopig worden van het eindeloze getreiter, hebben de betekenis van in de put zitten bij het ganzenborden nooit goed begrepen. Ik wil hiermee natuurlijk niet suggereren dat we niets aan de terreur van het treiteren moeten doen. Wel doen we er goed aan te beseffen hoe moeilijk het is om er wat aan te doen, niet alleen in de schaakspeelzaal of op het schoolplein, maar in het leven zelf. Nu zou Wittgenstein misschien zeggen dat pesten niet constituerend voor het schaakspel kan zijn, maar ik vraag me dan af of hij ooit eens in een schaakspeelzaal heeft gezeten. Ik kom aan het slot van mijn overwegingen op Wittgensteins ideeën over wat wel en niet constituerend is voor het spel terug. Voorlopig wil ik het houden bij de gedachte dat schoolpleinen en schaakspeelzalen niet zoveel van elkaar verschillen: achter een wereld van speelplezier gaat een wereld van talloze kleine en grote ergernissen schuil.

BUITEN DE TIJD

Toch zou je er ook op kunnen wijzen dat ergens in de massale weigering volwassen te worden de kiem van een moeilijk grijpbaar geluk moet zitten. Collodi weet dat ook: Pinocchio is volgens hem

in de speelwereld slechts vijf maanden gelukkig. Ik herhaal: *slechts* vijf maanden. Daarna keert onze held, een illusie armer, met hangende pootjes terug bij allen die, anders dan de jongens in Speelland, het beste met hem voor hebben. Daarmee keert hij ook in de tijd en zelfs in de geschiedenis terug. Iedere utopie of dystopie, hoe infantiel ook, bevindt zich buiten de historie. Allemaal waar, maar wie zou er niet tekenen voor vijf maanden geluk? Als alle geluksmomenten in mijn leven in totaal vijf maanden duren, dan kan ik mezelf als een gezegend mens beschouwen. In een essay met de titel *Playland. Reflections on history and play* (2007) heeft de Italiaanse filosoof Giorgio Agamben gewezen op het opvallende gegeven dat tijdens het spel de tijd vergeten lijkt te worden. In Speelland zijn er geen maandagen, dinsdagen, enzovoort meer. Alle jongetjes die er wonen blijven altijd even oud. Verlies van tijdsbesef is iets wat iedereen die speelt, of het nu ganzenborden, schaken of voetballen is, ervaart. Deze ervaring heeft tal van commentatoren ertoe verleid te denken dat spelen en mystiek iets met elkaar gemeen hebben. Daar valt zeker wat voor te zeggen, maar Agamben wil in zijn stuk over het spel mystiek niet centraal stellen. Het gaat hem om het tot uitdrukking brengen van een speelervaring als iets wat zich buiten de tijd bevindt. Ik wees er al op hoe moeilijk het is spelen om te zetten in taal. Nu begrijpen we misschien beter waarom: taal is in tijd opgenomen, spelen verlost ons ervan. Agamben knoopt aan bij de Franse antropoloog Claude Lévi-Strauss. Deze beweerde in één van zijn meest gelezen boeken, *Het wilde denken* (1981), dat het verschil tussen rite en spel hierin bestaat dat de rite gebeurtenissen in structuren omzet en dat spelen structuren in gebeurtenissen omzet. Dit is een moeilijke gedachte, die Agamben echter uitvoerig, zij het niet echt toegankelijk, becommentarieert:

‘[W]e kunnen dus zeggen dat de functies van rites erin bestaan de contradictie tussen mythisch verleden en het heden buiten werking te stellen, de interval die beide van elkaar scheidt te vernietigen en dan alle gebeurtenissen wederom in een synchronische structuur op te nemen. Het spel levert ons precies het tegenovergestelde: het neigt ertoe de band tussen heden en verleden te verbreken en de hele structuur af te breken en tot gebeurtenissen te verkrummen. Als het ritueel dus een machine is die diachronie omzet in synchronie, dan is omgekeerd het spel een machine die synchronie omzet in diachronie’ (Agamben, 2007: 83).

Sommige antropologen hebben gesteld dat de rite niet om inhoud gaat, maar om vorm. Als we dit in ons achterhoofd houden, dan kunnen we misschien begrijpen wat Agamben bedoelt: door de pure vorm slaagt de mythe erin wat tijdloos is – het heilige, het mythische, het onvergankelijke – toch een plaats in onze tijd te geven. Rites houden zich aan de tijd en zijn in deze zin gestructureerd. Ze hebben een vorm gekregen. Tegelijkertijd openen ze vergezichten op het ongestructureerde, het wonderlijke, het vormloze. In het spel daarentegen vergeet men de tijd en levert men zich uit aan het ongestructureerde en het vormloze. Waar het bij de rite gaat om vergezichten op of het in herinnering brengen van wat ooit buiten de tijd was zonder dat je verleid wordt die tijdloze dimensie nog eens binnen te stappen, daar gaat het bij het spel om een verleiding je direct onder te dompelen in vormloosheid en tijdloosheid.

Ho, ho, hoor ik de lezer nu misschien zeggen: ‘Beweert u nu echt dat spelen zich buiten de tijd afspeelt? Is het niet zo dat schaakpartijen met een klok gespeeld worden? Spreken we niet voor niets van een “speelkwartier” op school?’ Het punt is natuurlijk dat het zuivere spel en de zuivere rite niet bestaan. Daarom spreekt Agamben in de zojuist geciteerde passage ook over ‘tendensen’, iets wat ik in mijn vertaling met het woord ‘neigt’ heb proberen weer te geven. De illusie van de jongetjes die Pinocchio ontmoet in Speelland bestaat erin dat ze denken dat ze echt buiten de tijd staan. De illusie verbreekt op een gegeven ogenblik bij Pinocchio. Rituelen gaan zich weer aan hem vastzuigen en hij keert terug naar de tijd en dus naar school. Toch zal hij, net als Deleuze, het spelen nooit vergeten.

KNIKKERSPELEN

Er is geen ritueel zonder spel en geen spel zonder ritueel. In die zin is een zuiver vormloos spel niet

mogelijk. Precies zoals een scheidsrechter bij een voetbalwedstrijd door een toss met een munt aangeeft wie het spel mag beginnen (en we nemen, met Johannes Paulus II, gemakshalve even aan dat voetbal een spel is), zo bepalen schaakspelers door middel van een toss met de zwarte en witte koning wie het spel mag beginnen en door het indrukken van een klok wanneer het spel begint. In die zin bestaat het zuivere spel niet. Een dergelijke gebeurtenis is voor ons niet weggelegd, ook al leven we in een tijd die ons, als een nietzscheaanse puber, wil laten geloven dat alles een spel is.

Die laatste gedachte is vooral verleidelijk als men gelooft in de triomftocht van het kapitalisme en dat we door dit kapitalisme voorbij de geschiedenis of voorbij de tijd, zoals sommige politieke commentatoren hebben beweerd, zijn geraakt. Politici, anders dan Pinocchio onverbeterlijke domoren, gedragen zich alsof ze in Speelland zijn terechtgekomen. Maar ook bestuurders en ondernemers leggen ons uit dat alles een spel is, een ‘spel om de knikkers’ weliswaar, maar toch een spel. Naar aanleiding van mijn overwegingen kunnen we echter stellen dat ook een spel met knikkers geen zuiver spel is. De afbraak van rituelen die deelname aan dit knikkerspel mogelijk maakt – denk aan de Harvard Business School, MBA-opleidingen in het algemeen, zelfhulp literatuur en dergelijke meer – is zelf ook ten diepste ritueel, ook al betreft het een hopeloos destructief ritueel waarin de nieuwsgierigen leren dat hebzucht – *Greed is good!* – de belangrijkste morele voorwaarde voor deelname is. Wie er niet aan deel wil nemen, staat volgens de deelnemers zelf voorgoed buitenspel.

Maar ook deze deelnemers zullen vroeg of laat moeten begrijpen dat steeds meer mensen bereid zijn zichzelf buitenspel te zetten. De *indignitas*- of *Occupy*-beweging zijn daar onze meest recente voorbeelden van. Zij kennen het verhaal van Pinocchio maar al te goed en proberen duidelijk te maken dat het maar eens met de illusies van het grootkapitaal afgelopen moet zijn.

DE POINTE

Maar laten we niet al te veel bij de politieke implicaties van deze reflecties over spel en ritueel blijven stilstaan. Ik wil aan het einde van mijn betoog een passage uit Wittgensteins *Filosofische onderzoekingen* in herinnering roepen en zij brengt ons nog eenmaal terug naar het schaakspel dat mij zo dierbaar is. In fragment 563 vraagt Wittgenstein zich af of het tot de rol van de koning in het schaakspel behoort dat hij door de spelers gebruikt wordt bij het loten. Een fragment later geeft hij ons iets wat op een antwoord lijkt: ‘Ik ben dus geneigd, ook in een spel [net als in notaties, schrift, taal] een onderscheid te maken tussen wezenlijke regels en niet-wezenlijke regels. Het spel, zou je kunnen zeggen, heeft niet alleen regels, maar ook een *pointe*’ (Wittgenstein, 2004: 198-199). De laatste zin in dit fragment is even mysterieus als belangrijk. Het spel heeft niet alleen regels, maar ook een *pointe*. Als ik het goed begrijp is de *pointe* niet wezenlijk voor het spel, maar hoort ze er toch op de een of andere manier bij. Wie de spelregels leest van een willekeurig bordspel – laten we zeggen halma, trivial pursuit of ganzenborden – zal het opvallen dat daarin ook altijd aanwijzingen staan over wie moet beginnen en in welke volgorde (‘met de klok mee’ is hier een significante uitdrukking!) het spel moet verlopen. In zekere zin zijn dit onwezenlijke elementen voor het spel, omdat ze ons niets zeggen over de mogelijkheden die het spel in zich heeft. De paradox hier is echter wel dat ze het spel mogelijk maken. Iets dergelijks geldt dus ook voor de toss met koningen in het schaakspel. Hoewel de regels niet wezenlijk zijn voor het spel, maken ze het spel wel mogelijk. In fragment 567 stelt Wittgenstein dan ook dat degene die denkt dat de toss een wezenlijk onderdeel van het schaken is, de *pointe* mist.

Ik vermoed dat Wittgenstein heel goed weet dat onder schakers het woord ‘*pointe*’ heel populair is. Een schaker kan bijvoorbeeld een zettencombinatie doen die aanvankelijk niemand onder de omstanders begrijpt, maar die afgerond wordt met een beweging op het bord waardoor iedereen ineens duidelijk wordt wat nu eigenlijk de bedoeling was.

Dat inzicht komt vaak als een verrassing, soms zelfs als een donderslag bij heldere hemel, bijvoorbeeld als de tegenstander de zet of combinatie van zetten helemaal niet heeft zien aankomen en daardoor in een psychische hel belandt (en geloof me: schakers bevinden zich vaak in een hel!). Welnu, de pointe van de toss als iets wat onwezenlijk is voor het spel is nu precies dat alleen het onwezenlijke het spel mogelijk maakt. Of anders gezegd, het spel – in ons geval een schaakspel – kan alleen mogelijk worden door wat niet tot het spel behoort: de toss, een schaakklok, het lawaai, het getreiter, de zaal, alle omstandigheden – hoe onwezenlijk ook – die schaken tot schaken maken. In de context van Wittgenstein zijn deze overwegingen van elementair belang omdat hij onze hele taal als een spel ziet. Dat betekent dus ook dat de taal zijn mogelijkheidsvoorwaarde vindt in het niet-talige (stilte, gebaren, stemgeluiden, de ervaring dat men taal verwerft of gaat spreken, onze lichamelijke, enzovoort). In het begin van dit essay beweerde ik dat ouders die hun kinderen uitlegden dat ze al gamend in een illusie leven zeer to the point handelden. Schiller zou dat nooit hebben begrepen: hij vindt die ouders domkoppen of rationalisten. Maar ik hoop dat nu toch de diepere betekenis van dit schijnbaar onschuldige zinnetje over ouders en hun gamende kinderen duidelijk is: de pointe van al het spelen in de wereld is dat je niet volledig kunt ondergaan in het spel omdat er altijd een niet-wezenlijke regel buiten het spel is die het spelen pas mogelijk maakt. Het ideale spel, we zagen het al, bestaat niet. Zo zijn we dus, aan het einde van dit verhaal gekomen, weer een illusie armer. Het is het lot van filosofen die over spelen nadenken.

LITERATUUR

- Agamben, G. (2007). In Playland. Reflections on history and play. In: G. Agamben, *Infance and history. The destruction of experience*. Londen: Verso, 73-96.
- Collodi, C. (1883, 2010). *Pinocchio. Het verhaal van een pop*. Zie: http://archive.org/details/PinocchioHetVerhaalVanEenPop_969 (bezocht op 11 mei 2013).
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Parijs: PUF.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Parijs: Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. en F. Guattari (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie II*. Parijs: Éditions de Minuit.
- Fink, E. (1957). *Oase des Glücks: Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freiburg/ München: Karl Alber.
- Fink, E. (1960, 2010). *Spiel als Weltsymbol. Eugen Fink Gesamtausgabe*. Band 7. Stuttgart: Albers.
- Lévi-Strauss, C. (1981). *Het wilde denken. Essay*. Amsterdam: Meulenhoff
- Nietzsche, F. (1988). Die Geburt der Tragödie. In: G. Colli en M. Montinari (red.) *Kritische Studienausgabe*. Band I. Berlijn: De Gruyter, pp. 9-156.
- Schwartz, H. (2011). *Making noise. From Babel to the big bang and beyond*. New York: Zone Books.
- Schiller, F. (1966). Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: F. Schiller, *Werke in drei Bänder. Zweiter Band*. München: Carl Hanser, pp. 445-520. Nederlandse vertaling: *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens*. Amsterdam: Octavo publicaties 2009.
- Wittgenstein, L. (2004). *Filosofische onderzoekingen*. Amsterdam: Boom.